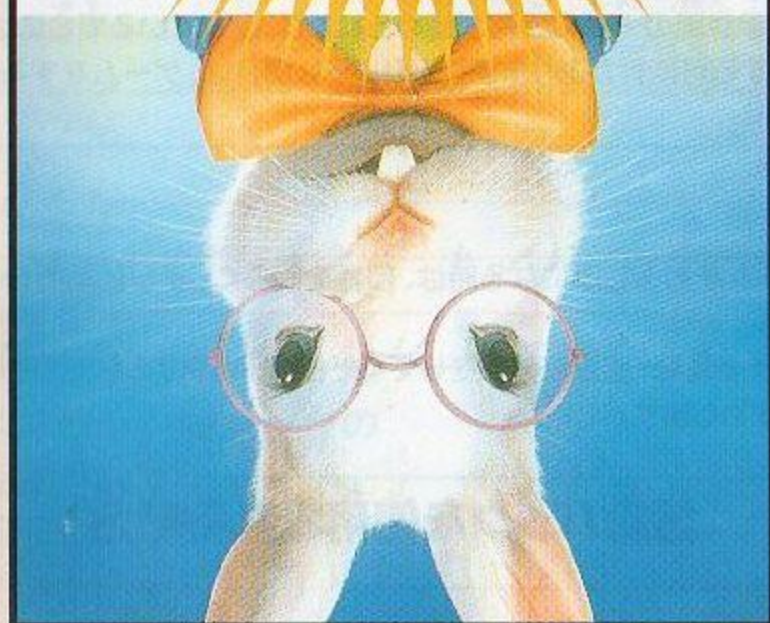
振動パック
対応

NUS-NTCJ-JPN

# 64 トランプコレクション

## アリスのわくわくトランプワールド

# 取扱説明書

このたびは任天堂“NINTENDO64”専用ソフト『64トランプコレクション』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

# 健康上のご注意

## ⚠警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

## ⚠注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 振動パックを使用される場合

### ⚠警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔及び腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

# CONTENTS

「64トランプコレクション」は、アリスのお話の不思議なキャラクターたちといっしょにトランプをする新しい感覚のゲームです。お話を読むようにStartボタンを押せばあなたはもう、不思議なトランプ世界の住人。トランプバトルをまじえながらアリスといっしょに不思議な世界を旅するストーリーモード、15種類のトランプで遊べるスタンダードモード、オプションではたくさんの音楽が聴ける。そしてトランプの説明はトランプ教室でじっくりと教わろう。4つのモードでトランプの世界を味わってください。

## 64トランプコレクションでは・・・

ストーリーモード、スタンダードモード、トランプ教室、オプションの4つのモードを楽しむことができます。

### ストーリーモード

行く手を阻むトランプの罠を潜り抜け、トランプバトルでアリスを不思議な世界から救い出す。お話に合わせてトランプが楽しめるモードです。(詳しくは6、7ページをみてね!!)

### スタンダードモード

15種類のトランプゲームを楽しめるモードです。コンピュータ対戦はもちろん、ゲームによっては2人から4人まで楽しむことができます。(詳しくは8ページをみてね!!)

### トランプ教室

15種類のトランプゲームの遊び方や操作説明、テクニックなどを詳しく説明してくれるモードです。(詳しくは9ページをみてね!!)

### オプション

BGMやSE、ボイスなどを聞けるトランプ音楽室、セーブデータを初期化するモードです。

## キャラクター紹介

神経衰弱で2人以上で遊ぶときは、この中からプレイヤーを選ぶことができます。

アリス

イモムシ伯爵

3月ウサギ

タンス

白ウサギ

テーブル

イス

兵士1

兵士2

兵士3

# トランプゲームの内容

●神経衰弱……………カードを二枚めくって同じ数だったら自分のカードにできるカード取りゲーム。手持ちのカードが多い人が勝ち！（4人まで遊べます）

●ババ抜き……………隣りの人からカードを1枚引いて、同じ数なら捨てられます。配られたカードを早くなくした人が勝ち！

●7並べ……………各マークごと7から続く数のカードを出して、手持ちのカードをなくした人が勝ち！

●スピード……………場に出された2枚のカードに続く数のカードを次々に置いて、相手より早く手持ちのカードをなくした方が勝ち！（2人まで遊べます）

●ダウト……………相手に数を見せずにカードを数字の順に出していきます。うそをついてもOKだけど見破られたらペナルティ。

●ページワン……………場に出されたカードと同じマークか、同じ数のカードを手持ちのカードから出して早くなくした方が勝ち！

●大富豪……………前の人より強いカードを出して、手持ちのカードを一番早くなくした人が「大富豪」に！

●セブンブリッジ……………3枚のカードを使って役札をつくり、カードを減らしていくゲームです。

●ポーカー……………5枚のカードを使って、より強い役札をつくり点数を増やしていくゲームです。

●ブラックジャック……………手持ちのカードの合計が21に近づくように点数を増やしていくゲームです。

●クロンダイク……………赤黒交互にそろえていき、最後にマークごとにエースから順にそろった状態をつくるゲーム。

●フリーセル……………決められた場所に4種類のカードをすべて積み重ねていくゲームです。

●ドボン……………数やマークが同じカードを出して手持ちのカードをなくしていくゲーム。場にあるカードと手持ちのカードの合計が同じだと「ドボン上がり」。

●フォーチュン・シャッフル………踊るトランプ兵士のカードのシャッフルが今日のあなたの運勢をきめるよ！

●性格判断……………手持ちの10枚のカードをなくす方法をみて、あなたの性格を判断してくれるよ。

# ゲームをはじめる前に・・・

カセットをNINTENDO64本体にセットし、電源をONにしてください（このとき、3Dスティックには触れないで下さい）。オープニングが始まり、その後タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押せばモードセレクトに移ります。

## ♥♣♦♠コントローラの操作♥♣♦♠

### コントローラ各部の名称

Lトリガーボタン

Rトリガーボタン

十字キー

Cボタンユニット

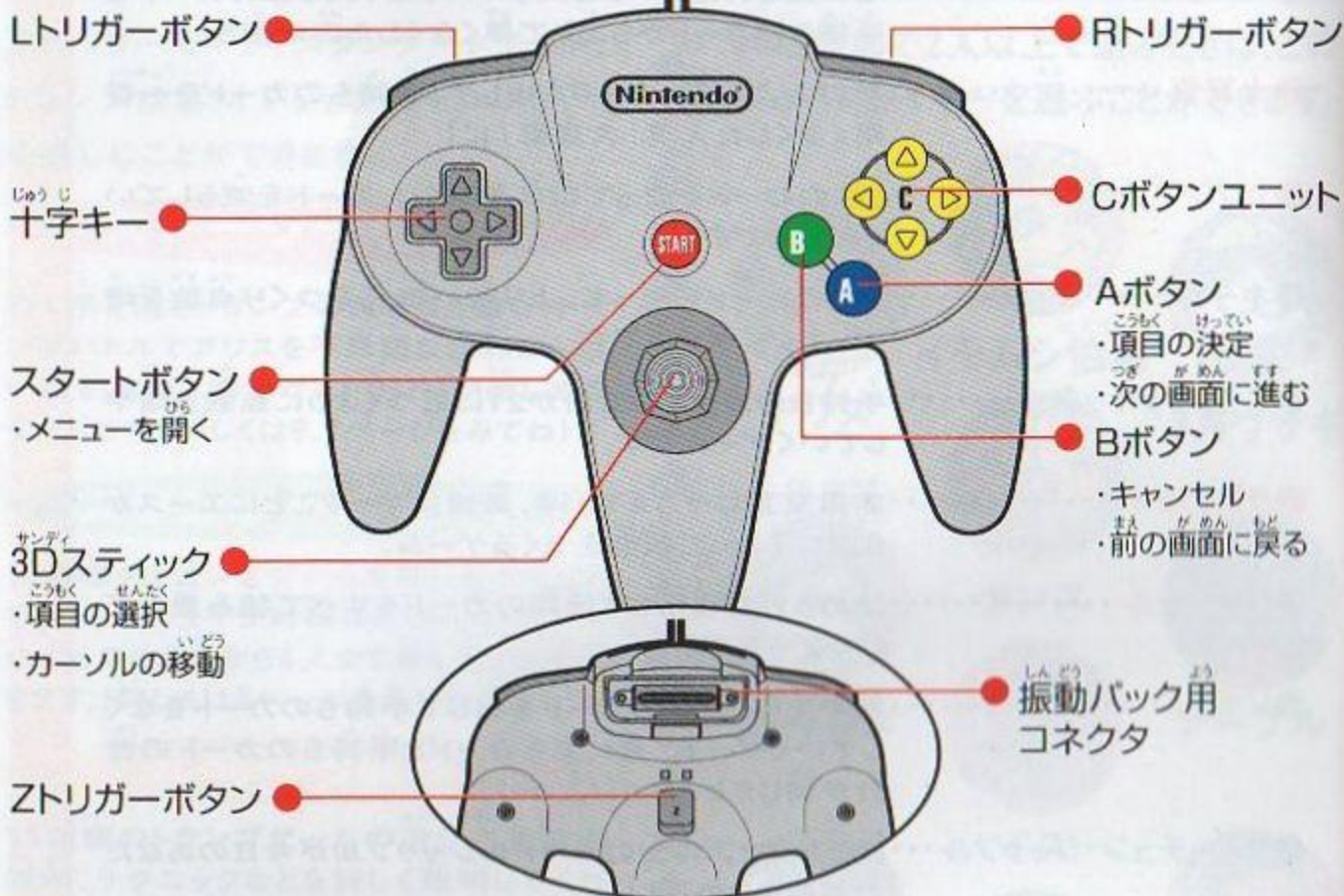
Aボタン
・項目の決定
・次の画面に進む

スタートボタン
・メニューを開く

Bボタン
・キャンセル
・前の画面に戻る

3Dスティック
・項目の選択
・カーソルの移動

振動パック用コネクタ

Zトリガーボタン

**コントローラコネクタへの接続**

このゲームでは、1人用のゲームモードの場合、コントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作する事は出来ません。1人～4人用のゲームモードでも同様に、コネクタ1から順に接続してください。誤って他のコネクタに接続した場合は、操作できませんので接続しなおして下さい。

# ♥♣♦♠NINTENDO64コントローラについて♥♣♦♠

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズれた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

*3Dスティックの使用方法については、各操作説明をご覧ください。

## コントローラの握り方

このトランプゲームでは2つのコントローラの握り方で遊ぶことができます。3Dスティックを使ったライトポジション。このライトポジションは滑らかにカーソルを動かしたい時や片手で操作したい時に使用します。もう1つは十字キーを使ったファミコンポジション。これはカーソルを早く動かしたい時などに使用します。2つのコントローラの握り方を使い分けて快適なプレイをお楽しみ下さい。

3Dスティック操作
ライトポジション

十字キー操作
ファミコンポジション

## ♥♣♦♠ストーリーモードについて・・・♥♣♦♠

タイトル画面でストーリーモードをAボタンで選択すると目次が表示されます。目次の中から「はじめから」を選択するとストーリーモードが始まります。ストーリーモードを途中までプレイし、やめた場合でもオートセーブなので進んだ所までであればどこからでもはじめられます。

### 1:タイトル画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと4種類の項目が表示されます。ストーリーモードの項目でAボタンを押すと目次の画面に移ります。

### 2:目次の画面

目次の画面で「はじめから」を選ぶとストーリーモードが始まります。途中までプレイし、やめた場合でもオートセーブなので進んだ所までであればどこからでもはじめられるので各章のパネルをクリックして下さい。

## ♥♣♦♠メニュー画面について･･･♥♣♦♠

ストーリーモード内でスタートボタンを押すとメニュー画面が表示され3つの項目が選択できます。

★「メニューをとじる」 :メニュー画面を閉じ、ゲームに戻ります。

★「おはなしをとばす」:お話を飛ばしてすぐにトランプバトルが開始されます。

★「もくじへもどる」 :もくじの画面へ戻ります。

## ♥♣♦♠ストーリーモードでの操作説明･･･♥♣♦♠

Lボタン:使いません

Rボタン:使いません

Zトリガー:決定、文字送り

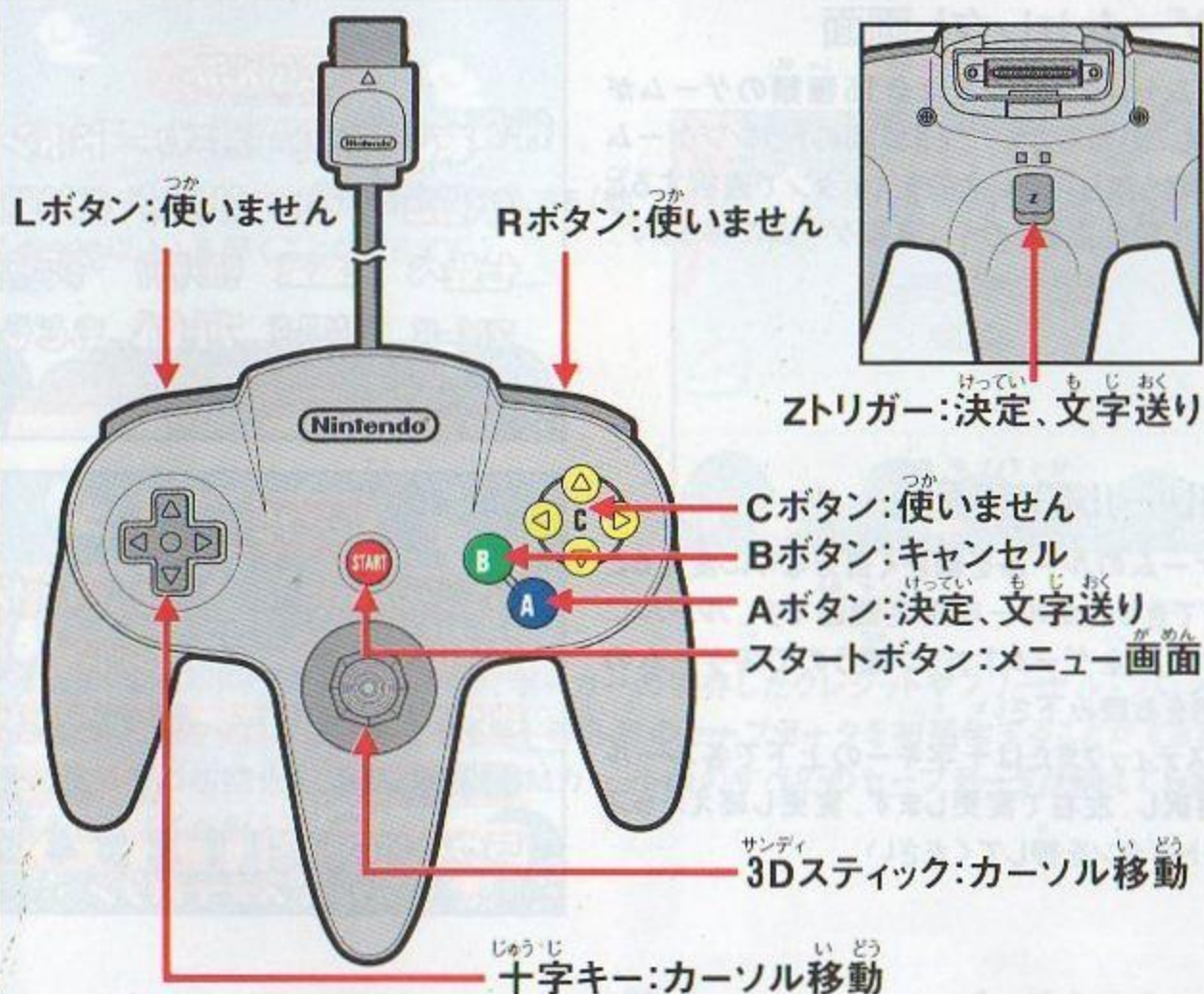
Cボタン:使いません

Bボタン:キャンセル

Aボタン:決定、文字送り

スタートボタン:メニュー画面

3Dスティック:カーソル移動

十字キー:カーソル移動

# ♥♣♦♠スタンダードモードについて・・・♥♣♦♠

タイトル画面でスタンダードモードをAボタンで選択するとゲームセレクト画面に移ります。ゲームセレクト画面では全15種類のトランプゲームを楽しむことができます。

## 1:タイトル画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと4種類の項目が表示されます。スタンダードモードの項目でAボタンを押すとゲームセレクト画面へ移ります。

## 2:ゲームセレクト画面

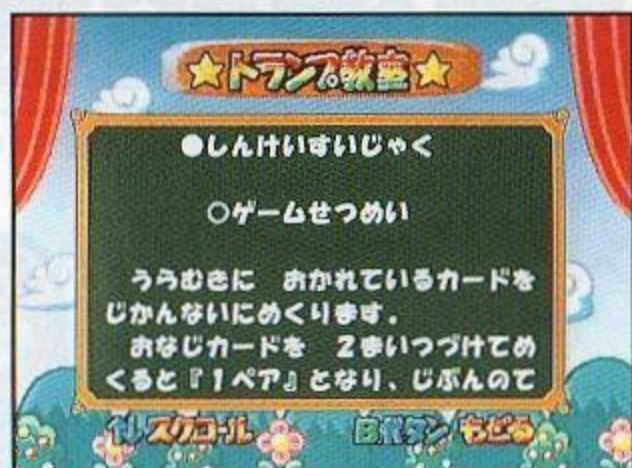
ゲームセレクト画面では全15種類のゲームが楽しむことができます。15種類のトランプゲームの中から楽しみたいものをAボタンで選択するとルール設定画面もしくは直接ゲームに移ります。

## 3:ルール設定画面

各ゲームのルールを細かく自分なりに変えることができるのがルール設定画面です。ルールについては全ゲーム1つ1つ違うので各ゲームの説明をお読み下さい。
3Dスティックまたは十字キーの上下で各ルールを選択し、左右で変更します。変更し終えたらスタートボタンを押してください。

ルール設定画面を終えるとトランプゲームを楽しむことができます。

## ♥♣♦♠トランプ教室について…♥♣♦♠

タイトル画面でトランプ教室をAボタンで選択するとゲームセレクト画面が表示されます。セレクト画面で各ゲームをセレクトするとゲームの説明、ヒントとテクニック、操作説明などを見ることができます。

## ♥♣♦♠オプションについて…♥♣♦♠

タイトル画面でオプションを選択するとオプション画面が表示されます。ここでは「トランプ音楽室」と「バックアップの初期化」の2つを選択できます。

### 1:「トランプ音楽室」

トランプ音楽室ではBGM（30種類以上）、SE（効果音500以上）を聞くことができます。

### 2:「バックアップの初期化」

スタンダードモードのブラックジャック、ポーカーの保存したクレジットやフリーセル、クロンダイクのスコアブックそして、ストーリーモードの各章のセーブデータを初期化することができます。バックアップの初期化を選択するとROMカセット内のすべてのセーブデータが消えてしまうので気を付けてください。

# 神経衰弱

Shinkeisuijyaku

## ゲーム説明

裏向きに置かれているカードを時間内で順番にめくっていき、同じカードを続けてめくるとその2枚のカードは1ペア（1ポイント）として自分の点数になります。1ペアそろえると1ポイントが加算され、連続してそろえる毎にそのペアポイントが加算されます。連続してペアを作れるのは5ペアまでです。5ペア連続してそろえることができれば合計15ポイント加算されます。5ペアそろった時点で強制的に次のプレイヤー（またはCOM）に順番が回ります。すべてのカードがめくられるとゲームが終了し、結果発表となります。獲得点が相手より多いと勝ちになります。

例　1ペアで1ポイント
2連続ペアで＋2ポイント
3連続ペアで＋3ポイント
4連続ペアで＋4ポイント
5連続ペアで＋5ポイント

### ●人数選択画面（1PvsCOMなど）

**1PvsCOM**

プレイヤー1人と
コンピューター3人の対戦。

**1Pvs2P**

プレイヤー2人と
コンピューター2人の対戦。

**1Pvs2Pvs3P**

プレイヤー3人と
コンピューター1人の対戦。

**1Pvs2Pvs3Pvs4P**

プレイヤー4人で対戦。

### ●キャラクター選択画面（スタンダードモード）

2人以上のプレイヤーで対戦する時にかぎり自分のキャラクターを選べます。コンピューターはレベルによって対戦相手が異なります。

### ヒント&テクニック

**神経衰弱**

COM対戦型だととてもペースの早い神経衰弱。
数が記憶しきれないときは、カードのあった位置を覚えておこう。

## ●ルール設定画面（スタンダードモード）

### ★カードの枚数

画面上に出てくるカードの枚数を選択します。10枚、16枚、24枚の3種類から選択します。

### ★制限時間設定

制限時間を設定します。「あり」を選択すると時間内にペアを作らなければ順番が強制的に次の人にまわります。「なし」を選択すると∞のマークが出現し、無制限になります。

### ★制限時間の調整

60秒、40秒、20秒の3種類から選べます。

### ★コンピューターのレベル（プレイヤー4人対戦時は無視されます）

レベルは1（かんたん）、2（ふつう）、3（むずかしい）の3種類から選択します。

## クリア条件

### <スタンダードモード>

「2位以内に入ること!!」ただし、レベル3（むずかしい）では1位になること!!

### <ストーリーモード>

勝てばクリアです。

お友達との対戦時には、このクリア条件は存在しません。

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

### ●操作説明

A ボタン：決定
B ボタン：キャンセル
C ボタン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十字キー：カーソル移動
L ボタン：使いません
R ボタン：使いません
Zトリガー：決定
スタートボタン：ポーズ機能（トランプ教室、ゲームの終了）

# ババ抜き ♣♦♠♥

Babanuki

## ゲーム説明

ジョーカーを入れた53枚のカード全てを配り、同じ数字のものがあれば場に出していきます。手持ちのカードをなくせば勝ちとなります。最後にジョーカーを持っていた人が負けになります。ジジ抜きは54枚のカードの中から1枚抜き出してババ抜きと同様に場に出していきます。最後に一枚のこった人の負けとなります。ジジ抜きはババ抜きとやり方は同じですが、どのカードがジョーカーになるかわからないところに面白さがあります。ゲーム後半になって、どのカードがジジなのか見抜く判断力がものをいいます。

## ヒント＆テクニック

思い切った決断力も
大事なこのゲーム。
周囲のプレイヤーのカードの
やり取りも見ておこう。

## ●ルール設定画面（スタンダードモード）

### ★拒否権あり？

相手がカードを取ろうとした時にBボタンを押します。「ダメ」と拒否し、他のカードを取らすことができます。ただし、1ゲーム3回までです。

### ★逆回りあり？

2枚の9カードをペアで場に捨てた時、リバース（逆回り）をかけることができます。

### ★1人飛ばしあり？

2枚のJカードをペアで場に捨てた時、ジャンプ（一人飛ばす）をかけることができます。

### ★相手のレベル

レベルは1（かんたん）、2（ふつう）、3（むずかしい）の3種類から選択します。

## クリア条件

### <スタンダードモード>

「レベル1.2は2位以内に入ること!!」
ただし、レベル3では1位になること・・・

各持ち点は10ポイントからスタートします。
1位・・・＋10ポイント，　2位・・・＋8ポイント
3位・・・＋5ポイント，　ビリ・・・0

### <ストーリーモード>

2位以内に入ればクリアです。

★プレイヤーがあがるとその後のゲーム展開は省略されます。

### ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

### ●操作説明

A ボ タ ン：決定
B ボ タ ン：拒否権実行
C ボ タ ン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十 字 キ ー：カーソル移動
L ボ タ ン：カードのシャッフル
R ボ タ ン：カードのシャッフル
Zトリガー：決定、カードを場に出す
スタートボタン：ポーズ機能
（トランプ教室、ゲームの終了）

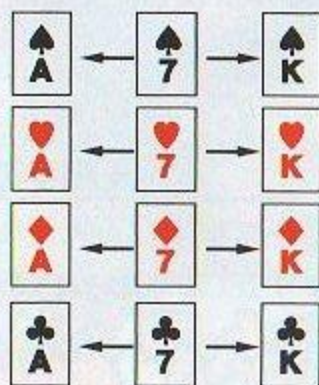
# 7並べ

**Shichinarabe**

CPU残りカード枚数

プレイヤーパス残り回数

・7のカードを中心に両側に同じマークを1枚ずつ順番にならべていき、手持ちのカードを早くなくした人の勝ちになります。

・一番始め7のカードがあった人は自動的にカードを場にだします。8から6のカードで同じマークにつながるカードがあれば、場に出すことができ、次の人も同様につながるカードがあれば場に出していきます。

・もし、手元に出したいカードがない場合は「パス」といって順番を飛ばすことができます。また、場に出せるカードがあっても相手を邪魔するためにパスすることもできます。ただし、パスは3回までで4回目のパスをしてしまうと強制終了してしまい、次のラウンドまでなにもできません。強制終了したプレイヤー（またはCOM）の残りカードは場に全部でます。そして、ゲーム再開。ゲームが再開された場にはとびとびにカードが並んでいる場合があります。たとえば、A・3・5・6・7の様な時、4を出さないかぎり2は出すことができません。しかし、ルール設定でA〜Kに続くにしてKが出ていれば、2を出すことができます。

## クリア条件

**<スタンダードモード>**

レベル1とレベル2では2位以内、レベル3では1位にならなければなりません。

**<ストーリーモード>**

2位以内にならなければなりません。

## ヒント＆テクニック

出せるカードでも
あえて出さずに持っておいて
他のプレイヤーにパスさせよう。
自分が後で困らないようにね。

## ●ルール設定画面（スタンダードモード）

### ★ ジョーカーの使用

ゲーム中にジョーカーの使用枚数を決めます。0～2まで選択できます。

### ★ジョーカーの強制取り

YESにすると相手にジョーカーを使用され、自分がその場のカードを持っていた場合、強制的にそのジョーカーを取らなければなりません。NOにすると相手にジョーカーを使用されてもジョーカーは手元には残りません。
（この選択項目はジョーカーの使用枚数が0の時は存在しません。）

### ★ 相手のレベル

レベルは1（かんたん）、2（ふつう）、3（むずかしい）の3種類から選択します。

### ★ジョーカーだけ場に出せる

YESの場合、1枚だけでそのまま使えます。NOの場合、他のカードと組合わせてなければなりません。たとえば、ハートの5・6・7と場に出ていて手元にジョーカーと3がある時、ジョーカーを4として3を出します。

### ★A～Kに続く？

YES：Aが出た場合Kから7にむかってカードを並べなければなりません。
NO：必ずに7から両サイドに向かって並べていかなければなりません。

## ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。
★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。
★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

## ●操作説明

A ボ タ ン：決定、カードを場に出す
B ボ タ ン：キャンセル、パス
C ボ タ ン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十 字 キ ー：カーソル移動
L ボ タ ン：使いません
R ボ タ ン：使いません
Z トリガー：決定、カードを場に出す
スタートボタン：ポーズ機能
（トランプ教室、ゲームの終了）

# スピード

**Speed**

## ゲーム説明

・全てのカードを黒いマークと赤いマークに分けます。「よ〜い」「スタート」の合図と共に、場に出ているカードに続くカードを手持ちのカードから次から次へと出して残りカードを先に全てなくせば勝ちとなります。続くカードは数上がりでも数下がりでもかまいません。自分の出せるカードがなくなってしまった場合、相手が出し終わるまで待ちます。相手が出している途中で自分が出せるカードが出るかもしれません。相手のカードをしっかりと見ていましょう。

・2人とも出せるカードがなくなった場合、再び「よ〜い」「スタート」の合図と共に試合が再開されます。この時、自分の山札から一枚づつ出します。山札が無い場合はカーソルが乗っているカードが場札に出されます。カーソルがカードに乗っていない場合は一番左のカードが場に出されます。

・負けるとカメレオンが相手のイチゴを一つ食べてしまいます。イチゴが早くなくなった方の負けです。

## ●COM対戦、2P対戦

スタンダードモードでは1PvsCOMと1Pvs2Pの2種類存在します。スタンダードモードではコンピューターと対戦する場合は3人のキャラクターとの勝ち抜き戦になっています。2P対戦ではどちらかが先にあがれば勝ちとなります。ストーリーモードは先に三回あがった方が勝利となり次のステージに行くことができます。

<1Pvs2Pの選択画面>

<1Pvs2Pゲーム中画面>

## ヒント&テクニック

かなり難易度の高いテクニックですが、相手が出せるカードをチェックして妨害できれば有利だよ。

### ●スピードのカードの出し方について・・・

スピードでは2種類のカーソルの動かし方をAタイプとBタイプの2つから選択できます。

**★Aタイプ・・・**

3Dスティック:カーソル移動
十字キー:カーソル移動
Aボタン:決定、カードを場に出す（オート）
Lボタン:左の場に出す
Rボタン:右の場に出す

**★Bタイプ・・・**

十字キー（左）:1番左のカードを出す（オート）
十字キー（右）:左から2番目のカードを出す（オート）
Cボタン（左）:右から2番目のカードを出す（オート）
Cボタン（右）:1番右のカードを出す（オート）
Lボタン:押しながらカードを選択すると、左の場に出します
Rボタン:押しながらカードを選択すると、右の場に出します

## クリア条件

相手のイチゴをすべてなくしたらクリアとなります。

### ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」:ウインドウを閉じてゲームを再開させます。
★「ゲームせつめい」:ゲームのせつめい画面へ行きます。
★「ゲームをやめる」:セレクト画面へ戻ります。

# ダウト

あいてのよみ

Doubt

場に出したカード

・手札を裏返しのまま「A」「2」「3」・・・「J」「Q」「K」と言いながら順番に場に出していき、早く手札をなくした人の勝ちとなります。手札の中に出せる数字がなくなったりした場合、違うカードを出してもかまいません。つまり、このゲームはうまく嘘をついた人の勝ちとなるゲームなのです。

・途中で相手のカードが嘘であると気づいた場合、「ダウト!!」と宣言してください。その宣言が当たりならば、相手はペナルティーとして「出した枚数×2」のカードを取らなければなりません。逆に、その宣言が外れた時は宣言した人が「出した枚数×2」のカードを取らなければなりません最初に配られるカードは8枚、一度に出せるカードは1枚～4枚で手持ちのカードが20枚を越えた時点でその人は失格になります。

## ●「数字」の言い方について・・・

一番最初は必ず「A」から始まり、右回りに「K」まで言っていきます。「K」の次は「A」でこれを繰り返します。しかし、「ダウト」の宣言などで途切れた時、次の人はどんな数字からはじめてもかまいません。自分から数字を言っていく場合には3Dスティック、十字キーの上下で好きな数字を選択して下さい。

### ヒント&テクニック

**ダウト**

自分の出したカード、持っているカードをなるべく覚えていよう。同じ数字は4つしかないことを忘れずに。

## ●ルール設定画面（スタンダードモード）

### ★ 相手のレベル

相手のレベルを選択します。1（かんたん）、2（ふつう）、3（むずかしい）の3種類から選択します。

## ●点数要素について･･･

1位の人には「星」を3つ
2位の人には「星」を2つ
3位の人には「星」を1つ
4位の人には「星」を0

## クリア条件

**<スタンダードモード>**

レベル1、2では2位以内に入らなければなりません。レベル3では1位にならなければなりません。

**<ストーリーモード>**

2位以内に入ればクリアです。

## ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

## ●操作説明

A ボタン：決定、カードを場に出す
B ボタン：キャンセル
C ボタン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十字キー：カーソル移動
L ボタン：ダウトの宣言
R ボタン：ダウトの宣言
Zトリガー：決定、カードを場に出す
スタートボタン：ポーズ機能
（トランプ教室、ゲームの終了）

# ペ－ジワン ♥♣♦♠♥

Pageone

場に出したカード

山にあるカード

カーソル

ゲーム説明

一番強いカードをひいた人が「親」になります。場に出ているカードに続くカード（同じ数字かマークのもの）を出していき、手持ちのカードをなくせば勝ちとなります。ただし、残り2枚でカードを出すときは「ページワン」の宣言をしなければなりません。この宣言を怠った場合、ペナルティーとしてカードを5枚取らなければなりません。ページワンの宣言はコントローラーのLボタンかRボタンで行います。

## ヒント&テクニック

相手のカードが残り1枚になったとき、そのカードのマークが予想できるように他のプレイヤーの出す札やカードを引いたときのマークを注意深く見ておこう。

## ●カードの説明(役札)

| | |
|---|---|
| J(ジャンプ) | : 次の人を1人飛ばしてゲームを進行させます。 |
| 8(マークチェンジ) | : 次に捨てることができるカードのマークを4種類から選択できます。 |
| Q(リバース) | : ゲームの進行が逆向きになります。 |
| 2(2枚取り) | : 次の人は山からカードを2枚引かなければならない。次の人が2を持っていて場に出した場合、その次の人が4枚取らなければなりません。 |

## クリア条件

### <スタンダードモード>

レベル1.2では2位以内に入らなければなりません。レベル3では1位にならなければなりません。各持ち点は0からスタートします。1位の人には+5ポイント、2位の人には+3ポイント、3位の人には+1ポイント、ビリの人には0ポイントが加算されます。3ラウンド終了した時点で加算された合計点数が2位であれば次のステージに行くことができます。

### <ストーリーモード>

2位以内に入らなければなりません。

## ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」:ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」:ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」:セレクト画面へ戻ります。

## ●操作説明

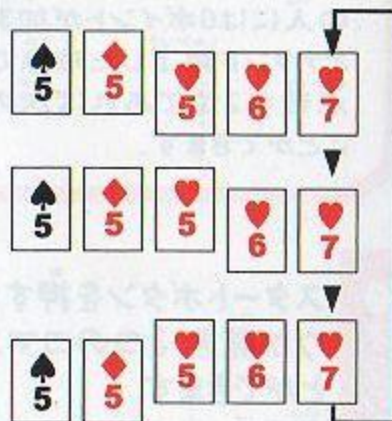
A ボタン:決定、カードを場に出す
B ボタン:キャンセル、パス
C ボタン:使いません
3Dスティック:カーソル移動
十字キー:カーソル移動
L ボタン:ページワンの宣言
R ボタン:ページワンの宣言
Zトリガー:決定、カードを場に出す
スタートボタン:ポーズ機能
(トランプ教室、ゲームの終了)

# 大富豪

## Daihugo

場に出したカード

・最初にダイヤの3を持っていた人が「親」になります。
・前の人が出したカードよりも、ランクの高いカードを出していってはやく手持ちの札をなくした人の勝ちとなります。プレイヤーは場に台札を出します。これは1枚でも、同位札を2枚以上でも、まとめて出すこともできます。
・次の人は台札よりも強いカードで同枚数出さなければなりません。台札よりも強いカードがない場合は、パスをして次の人に順番を回しましょう。場に出ているカードよりも強いカードを持っていても作戦のためにわざとパスすることができます。
・このようにして場に出た最後のカードよりも、強いカードが出ずに全員がパスをしたら最後にカードを出した人から再び場に台札を出します。
・自分の手札をなくした人から上がっていき、順番を決めます。
1位:大富豪　2位:富豪　3位:平民　4位:ビリと言う順番で終わった時、次のゲームからビリの人は大富豪に2枚、平民は富豪に1枚手札の中で一番強いカードを渡さなければなりません。それと交換として大富豪はビリに2枚、富豪は平民に1枚、渡すわけですが、大富豪と富豪はどのカードを渡してもかまいません。

＊十字キーの上を1回押すたびにその時出せるカードの組み合わせが変わります。

### ●通常時のカードの強さについて・・・

3が一番弱くジョーカーが一番強いカードです。順番に並べると次の通りです。

弱い　強い

3・4・5・6・7・8・9・10・J・Q・K・A・2・ジョーカー

### ヒント＆テクニック

大富豪

強いカードを
どこで使うかがポイント。
カードが不利なときこそ
テクニックの見せ所です。

## ●ルール設定について・・・

### ★2とジョーカー上がり禁止？

2かジョーカーで上がれるか上がれないかを選択します。

### ★ストレートあり？

同じマークで数字が3枚以上続いていれば場に出すことできます。

### ★革命あり？

同じカードを4枚同時に出すと革命になります。革命を起こすとカードの強さが逆転し、ジョーカーが一番弱くなります。

また、もういちど革命を起こすと元にもどります。

## クリア条件

### ＜スタンダードモード＞

レベル1、レベル2では「2位以内に入ること」ただし、レベル3では「1位になること」

各持ち点15ポイントからスタート
1位→＋5点，2位→＋3点
3位→＋1点，ビリ→0点

### ＜ストーリーモード＞

2位以内に入ればクリアです。

### ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

### ●操作説明

A ボ タ ン：決定、カードを場に出す
B ボ タ ン：キャンセル、パス
C ボ タ ン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十 字 キ ー：カーソル移動
L ボ タ ン：使いません
R ボ タ ン：使いません
Zトリガー：決定、カードを場に出す
スタートボタン：ポーズ機能
（トランプ教室、ゲームの終了）

# セブンブリッジ

**Sevenbridge**

最初に4枚のカードから1枚ひきます。一番強いカードをひいた人が「親」です。手札に3枚以上の同じマークの連続や3枚以上の同じ数字の組み合わせをつくり役札として場に出していきます。手持ちのカードを全てなくした人の勝ちでその他の人は全員負け!!　その時、手持ちのカードによりマイナスポイントを計算します。

## ●役札とは･･･

3枚以上続いた
同じマーク（チー）

7は単独で役札として出せます

## ●一気上がり（クローズ）について･･･

場に役札を一組もおろさずに手持ちのストックだけでいっぺんに上がることを「一気上がり」といい、その場合、他のひとのマイナスポイントは2倍になります。

## ●カードのマイナスポイントについて･･･

★A＝－3点　★7、J、Q、K＝－2点　★その他のカード＝－1点

山にあるカード

## クリア条件

### <スタンダードモード>

レベル1、レベル2では「2位以内に入ること」ただし、レベル3では「1位になること」

### <ストーリーモード>

2位以内に入ればクリアです。

**ヒント&テクニック**

点数が高いため早く捨てがちなA・K・Q・J・10だが、それらをうまく利用すると早めに「ポン」ができる。

## ●ルール設定画面（スタンダードモード）

### ★1周目でポン、チーできる?

一周目でポンとチーの宣言ができるかどうかを選択します。

ポン：手札に2枚の同じカードがある時、他人が出したカードを自分のものとして使うことができます。

チー：手札に2枚の同じマークで連続したカードがある時、他人が出したカードを自分のものにすることができます。ただし、チーは自分の前に捨てた人のカードしかできません。

### ★役札なしでつけ札できる?

他人の場の役札につけ札をする時、自分の場に役札がなくてもできるのか役札がないとできないのかを選択します。

### ★7への1枚つけあり?

自分や他の人の場に出されている7のカードに、1枚からでもつけ札することができるのできないのかを選択します。

### ★捨て札がなくても上がれる?

最後に捨て札をせずに、つけ札やポン、チーを宣言することによって、上がることができるのかできないのかを選択します。

### ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

### ●操作説明

Aボタン：決定、カードを場に出す
Bボタン：キャンセル、モード切りかえ
Cボタン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十字キー：カーソル移動
Lボタン：使いません
Rボタン：使いません
Zトリガー：決定、カードを場に出す
スタートボタン：ポーズ機能
（トランプ教室、ゲームの終了）

# ポーカー♥♣♦♠

Poker

配られた5枚のカードを何枚か交換して「役」を作っていくゲーム。スタート時のクレジット100をどんどん増やしていきます。

## ●ゲームの遊び方・・・

- BETの文字の上にカーソルを持っていきAボタンを押してクレジットを賭けていってください。BETの上でAボタンを押すたびにBET数が上がり、それに比例して「役」の掛け率も上がっていきます（Bボタンで最高の掛け率でクレジットを賭けることができます。最高掛け率は10です）
- クレジットを掛け終わり、DEALの文字の上にカーソルを持っていき、Aボタンを押します。
- 残しておきたいカードがある時は各HOLDボタンを押してください。カードの下にHOLDの文字が出ていればそのカードはホールドされていることになります。もう一度、ボタンを押すとホールドは解除されます。
- 残すカードを決定したらDEALボタンを押してください。クレジットが10万点になると最大BET数が100枚までになります。

### ●操作説明

- Aボタン：決定、ボタンを押す
- Bボタン：最大BET
- Cボタン：使いません
- 3Dスティック：カーソル移動
- 十字キー：カーソル移動
- Lボタン：使いません
- Rボタン：使いません
- Zトリガー：決定、ボタンを押す
- スタートボタン：オプション画面へ

### ●ポーカーの画面で使われている用語集

DEAL…………
カードをくばること

BET…………
チップをかけること

HOLD…………
カードをおさえておくこと

＊「セーブした時のゲームの始め方」「ダブルアップについて」「オプション画面について」はP.28で説明しています。

## ヒント&テクニック

ポーカー

カンもテクニックのひとつ。
不要なカードを全部出してしまうのではなく、
カンで強いカードを残しておいてみよう。

## 役札の説明

●ワンペア
同位札が2枚あること
(ただしJ以上のカード)

●ツーペア
ワンペアが2組あること

●スリーカード
同位札が3枚あること

●ストレート
マークに関係なく数字が続いていること

●フラッシュ
同じマークのカードが5枚そろっていること

●フルハウス
ワンペアが1組とスリーカードが1組そろっていること

●フォーカード
同位札が4枚あること

●ストレートフラッシュ
5枚とも同じマークで、数字が続いていること

●ロイヤルストレートフラッシュ
同じマークの10、J、Q、K、Aのカードが5枚そろっていること

●ファイブカード
同位札4枚とジョーカーが1枚入っていること

## ポーカー&ブラックジャック共通ルールについて

### ●ブラックジャック、ポーカーのセーブ、ロードについて・・・

ブラックジャック、ポーカーでは獲得したクレジットを保存することができます。ブラックジャック、ポーカーをはじめると、はじめに「New Game」、「Load Game」の二つを選択することができます。

「New Game」ははじめから
「Load Game」はつづきからです。

「New Game」でゲームはじめ、クレジットをため、スタートボタンを押して「Save」を選択する事によって獲得したクレジットが保存され、次回からゲームをはじめる際に、「Load Game」を選択すると、その時のクレジット数でゲームが再開されます。全てのデータを消したい時はタイトルからオプションモードに入り、バックアップの初期化を行って下さい。バックアップの初期化を行うとフリーセル、クロンダイクやストーリーモードのデータも消えてしまうので注意して下さい。

### ●ポーカー、ブラックジャックをはじめる前に・・・

はじめに「New Game」か「Load Game」のどちらをかを選択します。(以前にデータをセーブした場合、セーブデータがない場合は「New Game」としてはじまります)

「New Game」:はじめから・・・
「Load Game」:つづきから・・・

## ●ダブルアップについて・・・

獲得したクレジットを更に2倍、4倍、8倍、16倍、32倍に増やすことができます。「役」ができると「DOUBLE UP?」と表示されます。「YES」を選択するとダブルアップゲームへいき、「NO」を選択するとそのままの獲得したクレジットが加算されます。

ダブルアップゲームは「HI&LOW」「RED&BLACK」の2種類から選択できます。

「HI&LOW」:出ているカードよりも次のカードが小さいか大きいかを当てます。同じ数字である場合負けとなります。

「RED&BLACK」:裏返っている1枚のカードが赤いか黒いかを当てます。2分の1の確率で当てることが可能です。

## ●ダブルアップ時のカードの高低について・・・

2が一番低くA(エース)が一番強いカードです。順番に並べると次の通りです。

低い　　　　　　　　　　　　　　高い

2・3・4・5・6・7・8・9・10・J・Q・K・A

## ●オプション画面について・・・

スタートボタンを押すと4つの項目が選択できます。

★「Game Change」(ゲームチェンジ):ポーカーか、ブラックジャックに変わります。

★「End」(エンド):ブラックジャックを終了します。

★「Help」(ヘルプ):トランプ教室へ移ります。

★「Save」(セーブ):クレジットをセーブしてから画面に戻ります。

★「Cancel」(キャンセル):ゲーム画面に戻ります。

# ブラックジャック

## Blackjack

### ヒント&テクニック

計算力が必要なゲーム。
18点ぐらいを目安に
ゲームを進めていくようにしよう。

ブラックジャック

はじめに配られた1枚のカードにカードを追加し、合計がディーラーよりも21に近かったら勝ちです。21を越えてしまった場合は強制的に負けとなります。A＋10（J、Q、Kでも可）＝21のことをブラックジャックと言います。

### ●ゲームの遊び方・・・

・BETの上にカーソルを持っていきAボタンを押してクレジットを賭けて下さい。1つ賭けるたびに「役」の掛け率が上がっていきます。

・Bボタンで最高の掛け率でクレジットを賭けることができます。最高掛け率は10です。
DEALにカーソルを持っていき、Aボタンを押すとカードが配られます。カードを追加する時は「HIT」、もう追加しない時は「STAND」のボタンを選択してください。
引き分けの時は「DRAW（ドロー）」の表示が現れ、クレジットは帰ってきます。

・クレジットが100万点になると最大BET数が100枚までになります。

### ●数の数え方・・・

A：1でも11でも使えます。
2〜10：そのままの数字で扱います。
J〜K：10として扱います。

### ●ブラックジャックの状態で以下の場合、掛け率があがります。

・(BLACKJACK) カードの合計が21の時　5倍
・(5CARDS) カードを5枚めくった状態でその数字の合計が21の時　20倍
・(6CARDS) カードを6枚めくった状態でその数字の合計が21の時　50倍
・(6·7·8) カードの数字が6、7、8と続いた時　100倍
・(7·7·7) カードの数字が7、7、7と続いた時　300倍

### ●操作説明

Aボタン：決定、ボタンを押す
Bボタン：クレジット最大掛け率
Cボタン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十字キー：カーソル移動
Lボタン：使いません
Rボタン：使いません
Zトリガー：決定、ボタンを押す
スタートボタン：オプション画面へ

*「セーブした時のゲームの始め方」「ダブルアップについて」「オプション画面について」はP.28で説明しています。

# クロンダイク ♥♣♦♠

Chrondike

## ヒント&テクニック

このゲームの目的は、山札のカードを使い切り、全てのカードを組札に積み重ねること。組札には、A～Kまで、同じマークのカードを数字の小さい順に積み重ねていきます。テクニックとしては何枚ものカードを連続させカードを移動させるかにかかっています。裏返っているカードをめくっていくことが必勝法と言えるよ。

### ●ゲームの目的は？

配られた7列の場札の一番上にエースのカードがあれば、ダブルクリックし、画面の右上の組札に移します。その後、移動できるカードを移し、組札に積み重ねていきます。カードを積み重ねる場所には、場札と組札の2種類があります。組札に積み重ねるカードを移動できるようにするために、場札にカードを積み重ねていきます。

★カードをほかの列に移すには、ドラッグします。
（連続したカードであれば何枚でも移動できます）

★カードを組札に移すには、ダブルクリックします。移動できるカードが場札になくなったら、山札をクリックしてカードをめくります。山札の一番上にある表向きのカードは、場札または組札にいつでも移動できます。

### ●ゲーム画面の説明!!

1：場札
場札には赤のカードと黒のカードを交互に数字が小さくなるように積み重ねていきます。例えば、ハートの5の下にスペードの4を置くことができます。

2：組札
組札は、画面上の右上にある4つの四角い部分の事を言います。その上に同じマークのカードを数字が小さい順から積み重ねていきます。例えばクラブのAの上にクラブの2を置くことができます。

3：山札
画面左上に裏返しになったカードの山のことです。この山札からカードを場に出し、場にあるカードをつなぎ合わせていきましょう。

## クリアボーナス

| | |
|---|---|
| 1分00秒以内 | 60000点 |
| 1分30秒以内 | 50000点 |
| 2分00秒以内 | 40000点 |
| 2分30秒以内 | 35000点 |
| 3分00秒以内 | 30000点 |
| 3分30秒以内 | 25000点 |
| 4分00秒以内 | 20000点 |
| 4分30秒以内 | 15000点 |
| 5分00秒以内 | 10000点 |
| 7分00秒以内 | 5000点 |
| 10分00秒以内 | 1000点 |
| 10分00秒以上 | 500点 |

### ●減点要素

“もとにもどす”コマンドを使用するとスコアが0になります。

### ●クロンダイクの得点について・・・

加点要素は組札の転送（手動、自動）、JKの未使用ボーナス、クリアタイムボーナスの4種類からなります。

★組札への転送: ＋300点
★組札から場への転送: −500点
★組札のカードを裏返したとき: ＋50点
★山札から場への転送: ＋100点
★山札が1周したとき: −300点
★JKの未使用ボーナス: ＋10000点

### ●操作説明

A ボタン: 決定、カード選択
B ボタン: キャンセル
C ボタン: 使いません
3Dスティック: カーソル移動
十字キー: カーソル移動
L ボタン: 使いません
R ボタン: 使いません
Zトリガー: カーソルの高速移動

# クロンダイク＆フリーセル 共通ルールについて

## ●フリーセル、クロンダイクのセーブデータについて

フリーセル、クロンダイクのスコアブックはオプション画面の「やめる」を選択することによって自動的にセーブされます。次回フリーセル、クロンダイクをはじめた時、前回までのデータがロードされます。全てのデータを消したい時はタイトルからオプションモードに入り、バックアップの初期化を行って下さい。バックアップの初期化を行うとブラックジャック、ポーカーやストーリーモードのデータも消えてしまうので注意して下さい。

## ●ジョーカーのカードについて

ジョーカーのカードはオールマイティなカードです。どんなカードにでも代用することができます。しかし、組札内のカードの置かれていないカードにしか対応しません。例えば、スペードの組札にA～3のカードが置かれているとします。そこにジョーカーを持っていくと4のカードとしてジョーカーは使われます。

## ●色々なコマンドについて

スタートボタンを押すと7つのコマンドが画面中央に表示されます。

★「もとにもどす」：　ゲームをしている最中、間違った行動をしてしまった場合に1つ前の行動まで戻します。

★「やりなおす」：　そのステージを最初からやりなおすことができます。

★「つぎのステージ」：　次のステージに進みます。

★「オプション」：　オプション画面へ行きます。

★「スコアブック」：　挑戦回数、成功回数、タイムなど表示します。

★「ゲームせつめい」：　ゲーム説明画面へ行きます。

★「やめる」：　ゲームを終了します。

## ●オプション画面について

オプション画面では色々な設定が可能です。自分にあった設定をして下さい。変えたい設定があるところまで3Dスティックもしくは十字キーで上下で動かし左右で変更して下さい。

★「JOKERのまいすう」：ジョーカーの枚数を設定できます。0～2枚まで設定できます。

★「じどうてんそうモード」：ホームセル、フリーセルへ出せるカードを自動で転送するかしないかを「ON」「OFF」で設定できます。「ON」にした場合、場にいらなくなったカードをホームセルへ転送します。

★「カーソルスピード」：カーソルの移動スピードを「おそい」「ふつう」「はやい」の3種類から選択します。

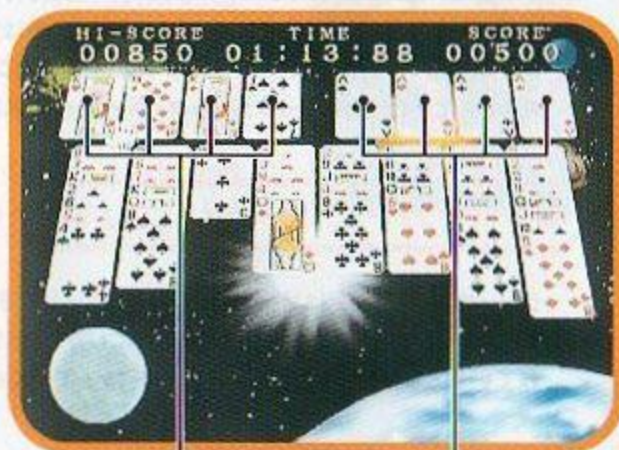
★「BG」：背景の絵を3枚の中から選択できます。

★「BGM」：BGMを選択します。

# フリーセル ♥♣♦♠

## Freesell

### ゲームの目的は？

このゲームの目的は、フリーセルを一時的なカード置き場として使いながら、すべてのカードをホームセルに移すことです。ゲームに勝つためには、4種類のカードをすべてホームセルに積み重ねる必要があります。カードは、数字の小さい順に積み重ねていきます。フリーセルでは、どのゲームでも必ず勝つことができるといわれています。

### ●ゲーム画面の説明!!

1：ホームセルーホームセルは画面右上にある4つのカード置き場のことをいいます。ホームセルには、最初にエースのカードを置き、その上に同じマークのカードを数字の小さい順に積み重ねていきます。全てのカードをホームセルに移したら勝ちです!!

2：フリーセルーフリーセルは画面の左上にある4つのカード置き場です。各セルにカードを一枚だけ置くことができます。

### ●ゲーム開始!!

1：ゲーム画面には、4つのホームセルと4つのフリーセル、および全てのカードがあります。ゲームの最初は、カードは表を上にして8列に並べられています。

2：カードを動かすには、カードをクリックし、移動先の場所をクリックします。カードを移動できる場所には、次の3種類があります。

## ヒント&テクニック

カードを動かす前に、どこに難所があるかを確かめておこう。たとえば、列の一番奥にエースのカードがある場所や、赤の7が2枚とも3枚のキングの後ろにある場所などが難所。フリーセルに必要なだけの空き(場所)があれば、連続した何枚かのカードをほかの列に移動できるよ。複数のカードを一度に動かすには一番手前のカードをクリックし、移動先の列をクリックしよう。

**★フリーセルに移動できるカード…**

各列の1番手前(1番下)のカードを移動できます。

**★ホームセルに移動できるカード…**

フリーセルにあるカード、または各列の一番手前(1番下)のカードを移動できます。ホームセルには、同じマークのカードを数字の小さい順に積み重ねていきます。空いているホームセルには、いつでもAのカードを移動できます。

**★各列の1番手前(1番下)のカード…**

フリーセルにあるカード、またはほかの列の一番手前のカードを移動できます。列の一番手前には、赤のカードと黒のカードを交互に、数字が1ずつ小さくなるように積み重ねることができます。

### ●フリーセルの得点について…

加点要素はホームセルへの転送(手動、自動)、JKの未使用ボーナス、クリアタイムボーナスの4種類からなります。

★ホームセルへの転送(手動):+　50点
★ホームセルへの転送(自動):+　200点
★JKの未使用ボーナス　:+10000点

### クリアボーナス

| | |
|---|---|
| 1分00秒以内 | 60000点 |
| 1分30秒以内 | 50000点 |
| 2分00秒以内 | 40000点 |
| 2分30秒以内 | 35000点 |
| 3分00秒以内 | 30000点 |
| 3分30秒以内 | 25000点 |
| 4分00秒以内 | 20000点 |
| 4分30秒以内 | 15000点 |
| 5分00秒以内 | 10000点 |
| 7分00秒以内 | 5000点 |
| 10分00秒以内 | 1000点 |
| 10分00秒以上 | 500点 |

### ●操作説明

A ボタン:決定、カード選択
B ボタン:キャンセル
C ボタン:使いません
3Dスティック:カーソル移動
十字キー:カーソル移動
L ボタン:使いません
R ボタン:使いません
Zトリガー:カーソルの高速移動

**★減点要素**

“もとにもどす”コマンドを使用するとスコアが0になります。

# ドボン

Dobon

場に出したカード　山にあるカード

手札が5枚、場1枚、山、残り札全部を使用します。場と同じ数字、またはマークを右送りに1枚ずつ場に捨てていきます。1番最初に手札がなくなった人が勝ちとなります。その他の全員が負けとなります。

場の数字と手札の合計が同じ時は「ドボン」上がりができます。その場合、相手のマイナスポイントを自分に加算できます。

地球が回転している方向順番が回り、リバースをかけると回る方向が、変わります。

## ヒント&テクニック

ドボン

役札の使い方と、すばやい計算力が必要。
「ドボン上がり」のことばかり考えずに
相手の捨てたカードもチェック。

### ●ドボン上がりについて…

ドボン上がりとは場に出されたカードが自分のカードのプラスマイナスの合計が一致している時、「ドボン」として上がることができます。

### ●ドボン返しについて…

ドボン返しとは「ドボン」された人のカードのプラスマイナスの合計と「ドボン」した人のカードのプラスマイナスの合計が一致した時、「ドボン返し」ができ上がることができます。

### ●ポンとカンについて…

自分の手持ち札の中に、たとえば7が2枚もっていたとします。そして、場に7が出た時「ポン」の宣言ができます。同じように手持ちの同じ数字のカードが3枚あった時などは「カン」の宣言ができます。1度に複数のカードが場に出せることなので利用しましょう。ポン、カンは自分の順番でなくても宣言できます。

### ●役札の説明…

J(ジャンプ):次の人を1人飛ばしてゲームを進行させます。

8(マークチェンジ):次に捨てる事ができるカードのマークを4種類から選択できます。

9(リバース):ゲームの進行が逆向きになります。

2(2枚取り):次の人は山からカードを2枚引かなければならない。次の人が2を持っていて場に出した場その次の人が4枚取らなければなりません。

## ●ルール設定について……

### ★リーチあり?なし?

リーチありの場合、手元のカード枚数が2枚になった時点で、その内のどちらか一枚を場に出せるときにリーチを宣言し、場に出します。
次に自分に順番が回ってきて、カードを場に出せれば“あがり”としてゲームを終了させせることができます。
なしの場合は“ドボン”しなければあがることができません。

### ★ポン、カンあり?なし?

手持ちに同じ数字のカード2枚、そして場にそのカードがある場合、ポンの宣言が可能になります。
同じくカンは手持ちに同じ数字のカード3枚、場に1枚でカンの宣言ができます。

### ★即効出しあり?なし?

「あり」に選ぶとパス山札から1枚のカードがきた時、出せるカードであれば、その場で出すことができます。
「なし」を選ぶと手持ちにカードが来ても次の順番を待たなければなりません。

## ●獲得得点要素について…

あがり、ドボン上がり、ドボン返しなどで勝った場合の点数です。最後に場に出されたカードが獲得得点に影響されます。

●あがりの場合・・・
　2、8のカード＝2ポイント　J、Q、K、Aのカード＝1ポイント　その他＝1ポイント

●ドボン上がりの場合・・・
　2、8のカード＝4ポイント　J、Q、K、Aのカード＝3ポイント　その他＝2ポイント

●ドボン返しの場合・・・
　2、8のカード＝8ポイント　J、Q、K、Aのカード＝6ポイント　その他＝4ポイント

●あがり、ドボン上がり、ドボン返しをされた人はこのポイントを引かれます。

## ●基本点数倍率について…

●基本点数倍率について…

山札から1番最初に場に出されたカードが点数の倍率に関係してきます。

★8、2であった場合・・・3倍

★J、Q、K、Aであった場合・・・2倍

★上記以外の場合・・・1倍

## クリア条件

3ラウンド戦って2位以内に入ること!! ただし、レベル3では1位でなければならない。

### ●オプション画面について

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

### ●操作説明

A ボタン：決定、カードを場に出す

B ボタン：キャンセル

C ボタン：使いません

3Dスティック：カーソル移動

十字キー：カーソル移動

L ボタン：カードならびかえ

R ボタン：カードならびかえ

Zトリガー：決定、カードを場に出す

スタートボタン：ポーズ機能
（トランプ教室、ゲームの終了）

# フォーチュン・シャッフル

## ●ゲームの目的は?

裏返しのまま、シャッフルされた4枚のカードから、1枚のカードを選びます。
そのカードによって今日のあなたの運勢を占うゲームです。

## ●アイコンについて・・・

画面下に並べられた3つのアイコンを選択することでゲームは進みます。
★一番左のアイコン:ゲームをスタートさせます。
★真ん中のアイコン:ゲームの説明画面に行きます。
★一番右のアイコン:セレクト画面へ戻ります。

シャッフル開始!!

## ●操作説明

A ボ タ ン:決定
B ボ タ ン:使いません
C ボ タ ン:使いません
3Dスティック:カーソル移動
十 字 キ ー:カーソル移動
L ボ タ ン:使いません
R ボ タ ン:使いません
Zトリガー:決定
スタートボタン:使いません

# 性格判断

## ●ゲームの目的は？

10枚の手持ちのカードと、2列に並べられたカードとを照らし合わせて、手持ちのカードを全て、なくしていく方法によって、あなたの性格を占っていくゲームです。

★手持ちのカードを一枚めくり、表向きに並べられたカードの中から、手持ちのカードと同じ、または、合計した数がおなじカードを取っていきます。

★この方法で、手持ちのカード10枚を全てなくして下さい。
（パスは何回使っても構いません。パスの使い方も、性格判断に関係してきます。）

★全てなくなったら、ゲームは終わりです。これで、あなたの性格が判ります。

## ●ゲーム画面の説明

手持ちのカードをBボタンで手持ちのカードの変更。表向きに並べられたカードの中から、手持ちのカードと同じ、または、合計した数が同じカードにカーソルを合わせて、Aボタンで決定します。

## ●オプション画面について・・・

スタートボタンを押すと中央にウインドウが開き、3つのコマンドを選択することができます。

★「メニューをとじる」：ウインドウを閉じてゲームを再開させます。

★「ゲームせつめい」：ゲームのせつめい画面へ行きます。

★「ゲームをやめる」：セレクト画面へ戻ります。

## ●操作説明

A ボタン：決定
B ボタン：カードの変更、パス
C ボタン：使いません
3Dスティック：カーソル移動
十字キー：カーソル移動
L ボタン：使いません
R ボタン：使いません
Zトリガー：決定
スタートボタン：ポーズ機能（トランプ教室、ゲームの終了）

# MEMO ♠♥♠♥

## ●トランプゲーム用語の基礎知識

◆場…………………ゲーム中にカードを出す場所

◆山　札…………ゲーム中、場に裏向きに積まれているカード

◆台　札…………ディーラー（親）が初めにカードを出す場所

◆場　札…………ゲーム中に表向きに場に置かれているカード

◆手　札…………配られた自分のカード、手持ちのカードのこと

◆ディーラー………親のことをいう。カードを配ったり進行する係

◆同位札…………同じ数字のカードのこと

◆同種札…………同じマークのカードのこと

◆役　札…………決められたゲームだけ特別な力を持っているカード

## ♥♣♦♠振動パックの使用について…♥♣♦♠

このゲームでは別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラポートにセットすれば、アクションやアクシデントを起こした場合、コントローラが振動し、まるで実際にトランプをしているかのような感覚でプレイすることができます。

# 使用上のご注意

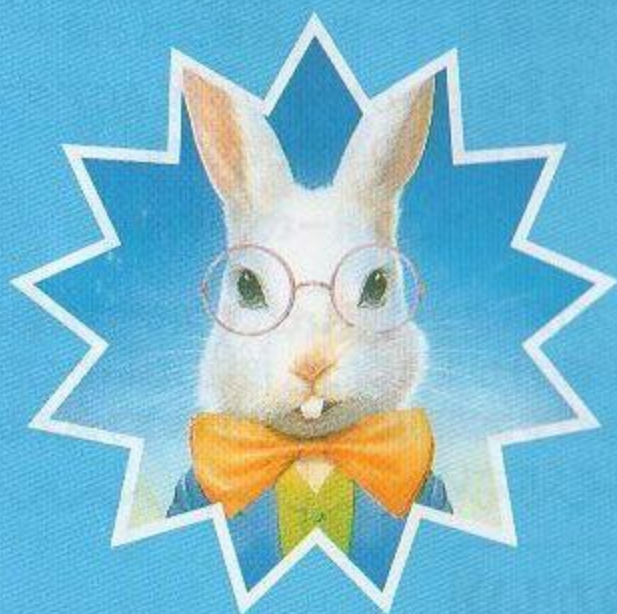
## ⚠ 警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

## ⚠ 注意

●NINTENDO64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

## 〈使用上のおねがい〉

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

この64（ロクヨン）マークは、任天堂および任天堂よりライセンス許諾を受けているNINTENDO 64関連製品に表示されています。

BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610